

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

SHAOLINS EM BOA FORMA

Título: «Budokan»
Género: Acção
N.º de Disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

É um facto que ultimamente têm surgido poucos jogos de artes marciais, mas o que nos vale é o pouco que apareceu ser bastante bom. Depois do êxito do *Chambers of Shaolin*, outra produção da especialidade já se encaminha para o sucesso. Fala-se de *Budokan*, um recente lançamento da Electronic Arts, que mais uma vez vem confirmar a qualidade dos jogos (e programas!) a que esta editora nos habituou.

Em *Budokan* o jogador veste a pele de um lutador de artes marciais, que tem como objectivo supremo o triunfo no campeonato da especialidade — O Budokan. Mas primeiro é preciso treinar bem a arte do combate em diferentes modalidades e para isso existem vários edifícios apinhados de mestres das artes marciais, capazes de nos garantir a aquisição de um elevado grau competitivo.

Só depois de bem treinadas todas as modalidades de luta (Karaté, Bo, Kendo...) é que se deve meditar com o mestre e prosseguir depois para o grande torneio Budokan. Bom, podem ir directamente para o Budokan, sem treinar

qualquer uma das modalidades, mas contem com uma tarefa em cima!

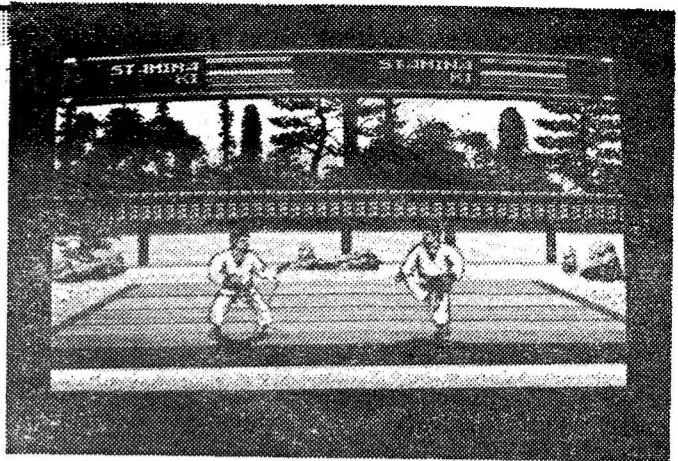
Já no Budokan é que vem ao cimo toda a inexperiência que ficou de um treino insuficiente. É necessário um conhecimento profundo de todos os golpes e devem-se cumprir sempre os ensinamentos do mestre, ou seja, usar as artes marciais com honra e nunca utilizando golpes ilegais ou perigosos. Segundo o mestre, é necessário conhecer a astúcia e técnica do adversário. Só assim se triunfa.

Toda esta produção da Electronic Arts revela um cuidado extremo na apresentação, onde os mais ínfimos pormenores não foram esquecidos. Por exemplo, nos vários cenários existe movimento até à linha do horizonte, desde o deslocamento das águas, até à variada bicharada que circula por terras do Sol Nascente.

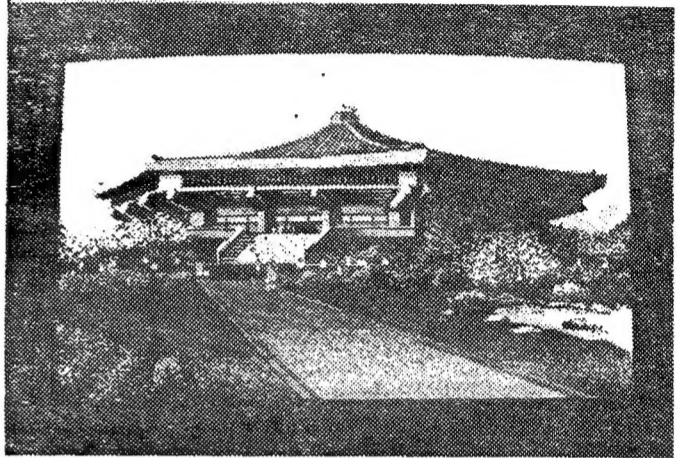
Por tudo isto, o *Budokan* torna-se um jogo obrigatório e vem reforçar o êxito de produções com o *IK+* ou o *Chambers of Shaolin*.

Gráficos:89%
 Animação:93%
 Som:82%
 Jogabilidade:84%
 Dificuldade: Variável
 Conselho: O *Budokan* consegue superar os anteriores títulos de artes marciais...

87%



Antes de participar no grande torneio, é necessário praticar a arte do combate



É aqui que se realizam os combates para o campeonato

NOVO KICK-OFF INCLUI ESTRATÉGIA

Mais uma vez Dino Dini produz um jogo de futebol, onde a tónica dominante é usar a estratégia para confirmar os êxitos que foram o *Kick-Off* e o *Extra Time*.

Em *Player Manager* o jogador assume o papel simultâneo de treinador e jogador (Alex Reeves). Pode-se no entanto, ser só treinador, desistindo da carreira de futebolista.

Como treinador da Anco United, equipa colocada na 3.ª Divisão (sim, começar lá do fundo é que dá gozo), pode-se recorrer a transfe-

rências (compra e venda de jogadores), alterar as táticas no contra-ataque e marcação de cantos, etc. Faz-se um pouco de tudo, nesta produção da Anco. As características dos jogadores, n.º de internacionalizações, jogos disputados e todos os pormenores próprios destas coisas da bola estão lá.

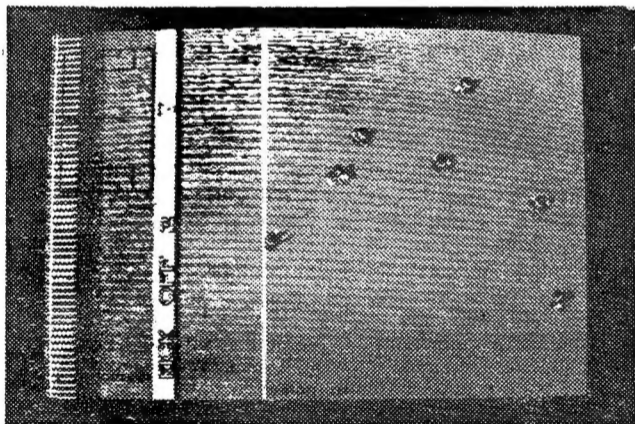
No que toca ao jogador, somos nós quem decide os jogos que Alex Reeves e os outros jogadores da sua equipa irão disputar. Tal como no futebol de alta competição, os jogos da Taça encontram-se intercalados com os do Campeonato.

Chegado o início da partida, Alex Reeves tem de escolher a sua posição no terreno e a dos seus companheiros de equipa. Depois há três hipóteses: saber de imediato o resultado do jogo, assistir à partida a alta velocidade ou jogar tal como no *Kick-Off*. Mas atenção, agora a coisa está negra para o nosso lado, porque só controlamos um jogador da nossa equipa — o Alex Reeves.

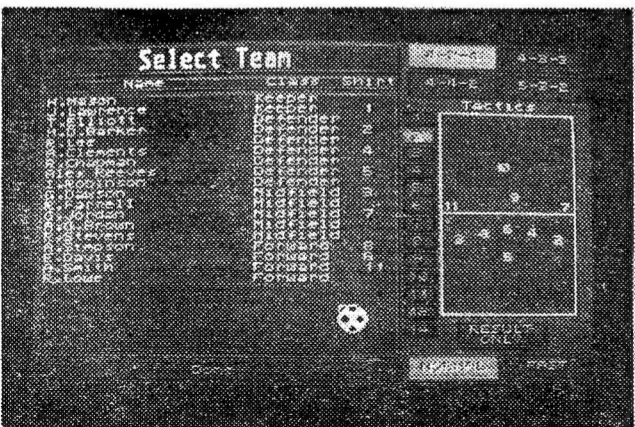
No final do jogo, surge um relatório da partida.

Como é difícil parar de jogar o *Player Manager* (bem se tenta, mas é bom demais para passarmos a outro), Dino Dini incluiu a opção de gravar o jogo a qualquer momento e retomar mais tarde, na altura em que o abandonámos. Esta opção é muito útil e só ela garante a ascensão à 1.ª Divisão, a menos que deixem o computador ligado durante horas. Bom, a família de simuladores de futebol da Anco, tem adeptos para todos.

Título: «Player Manager»
Género: Estratégia/Simulador
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb



Muitas opções e táticas fazem do *Player Manager* o grande jogo de estratégia no futebol



Agora só controlamos Alex Reeves. A coisa está difícil...

Gráficos:76%
 Animação:94%
 Som:89%
 Jogabilidade:91%
 Dificuldade:79%
 Conselho: Obrigatório para os adeptos da estratégia futebolística

88%



Já no torneio, surge o primeiro adversário e as coisas começam a aquecer...

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

ALGORITMO - INFORMÁTICA

computadores



AMSTRAD
 HYUNDAI
 COMMODORE

Impressoras

AMSTRAD — HYUNDAI — SEIKOSHA

VENDAS A CRÉDITO

Assist. Técnica

Software

Colocamos:
 Drives
 Discos
 Expansões
 de memória

Facturação e Stocks
 C/ Correntes
 Contabilidade
 Salários
 Diversos

Rua Conde Redondo, 13-A, r/c — 1100 LISBOA
 Telef.: 352 54 11 e 352 35 95

CENTRO COMERCIAL D. DINIS — Loja 425
 Av. Combatentes da Grande Guerra — Tel. 2 76 46 — 2400 LEIRIA

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

EDIÇÃO reforçada de «pokes» para os que têm saudades dos ditos. Mas há coisas mais interessantes para ver esta sexta-feira. Tudo, a espreitar, já de seguida, que o espaço é curto e o tempo também.

Clube do Progresso

Ou melhor, do Cartaxo. É o Time Club, que quer ser um clube para cá das fronteiras daquela terra de vinho. Leiam a carta enviada pelos membros do clube aqui para o Poço e saberão tudo. Com «pokes» na recta final. E que tal?

Caros amigos de «A Capital»:
Mais uma vez marcamos presença, frente aos monstros das masmorras, a fim de vermos o nosso material publicado nas vossas páginas.

Vamos agora falar-vos um pouco daquilo que é o Time Club:

- O Time Club foi formado ao princípio do ano de 90 e é constituído pelos seguintes membros:

- Carlos Pereira — 17 anos → Cartaxo
- Luís Filipe — 17 anos → Cartaxo
- Pedro Silva — 16 anos → Vale de Santarém

(Atenção: Aceitamos a aderência ao nosso clube de novos elementos, das mais diversas zonas do País.)

- É um clube sem intuídos lucrativos; apenas queremos fazer amizades para troca amigável de jogos para o ZX Spectrum 48 K, + 2 128K, «pokes», «dicas» e carregadores.

- Estamos também a pensar em editar uma revista, e em fazer jogos. (Gostariamos de entrar em contacto com alguém que soubesse utilizar o GAC ou mesmo o PA-W — este segundo, gostaríamos de adquirir.)

No fundo, é isto que é o Time-Clube.
Sede: Rua do Jardim, 53-2.º Dt.º — 2070 Cartaxo.

Filial: Travessa do Progresso — 2070 Cartaxo, ou Casal às Paivas — 2070 Cartaxo.

Telefones: (043) 73751 e 72792.

Depois desta descrição, vamos ao material: «POKES» → Têm sido publicados poucos «pokes» nas últimas edições do «Pokes & Dicas».

SANXION → POKE 35028,0
POWER DRIFT → POKE 47222,0 (Créditos inf.); POKE 47242,0 (Classificação garantida)

TUSKER → POKE 38630,0

ATU SIM. → POKE 60250,0

SAMURAI WARRIOR → POKE 37866,167

JACK THE NIPPERT → POKE 43506,201

MR. HELI → POKE 55827,255

MYTH → POKE 62045,0

DRAGON SPIRIT → POKE 49675,0

BATOTAS

CHASE H.Q. → Redefinir as teclas deste modo:

«SHOCKED» — Aparcerá então um menú com as seguintes opções:

- 1 — Recomeça o nível
- 2 — Ver fim do jogo
- 3 — Passa ao próximo nível
- 4 — Adicionar 1 (um) crédito

BATMAN — THE MOVIE

Durante o jogo premir as teclas → KM C9

— Passaremos então de nível

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

No menú premir «OTO», para durante o

jogo premir em SHIPT + 2 → Passaremos então de nível

CYBERNOID II — Redefinir como — «ORGY»

CYBERNOID I — Redefinir como «YXES»

EXOLON — Redefinir como — «ZORBA»

STAR FORCE — Redefinir como — «TRO-NIC»

SAINOBI — Redefinir como — «GRUTS»

ROLLING THUNDER → No menú teclar «JIM-BO» até se ouvir um som

AFTEROIDS → Premir «SILYE» para obter unidade, se não resultar, tentem «LIES»

CÓDIGOS

TOI — ACID GAME

NÍVEL 2 → 517

NÍVEL 3 → 124

NÍVEL 4 → 500

CARITON SEVILHA → 579527

ARMY MOVES → 27351

FREDDY HARDEST → 897653

GAME OVER → 18024

ARMY MOVES → 63723

SOL NEGRO → 2414520

TTAN, O → SUSIE

SILENT SHADON → 2.º NÍVEL HOLLAND

→ 3.º NÍVEL 42319

→ 4.º NÍVEL PB100

High Steel

Mencio a mestre-de-obras, o leitor Hugo Lopes

avanzou a alguma coisa em High Steel, o

estando logo da Screen 7. É essa informação

que agora divide com todos nós.

Ora chamome Hugo Lopes e moro na urbanização

da Fonteia, lote 101-1.º Dt.º. Estou interessado em

trabalhar mapas, «pokes», «dicas» e carregadores com outros

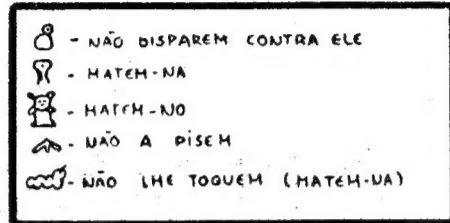
leitores. Para isso basta que escrevam para a morada acima

indicada. Qualquer ajuda para necessitados do jogo High Steel que

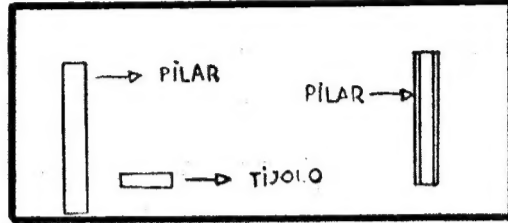
sejam publicadas. Sem mais a dizer.

HIGH STEEL

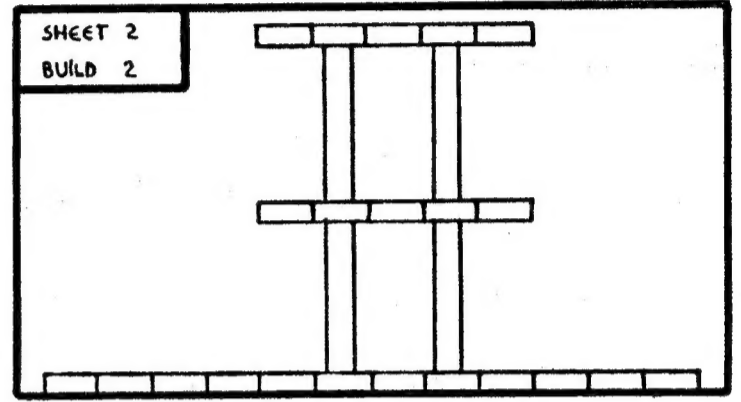
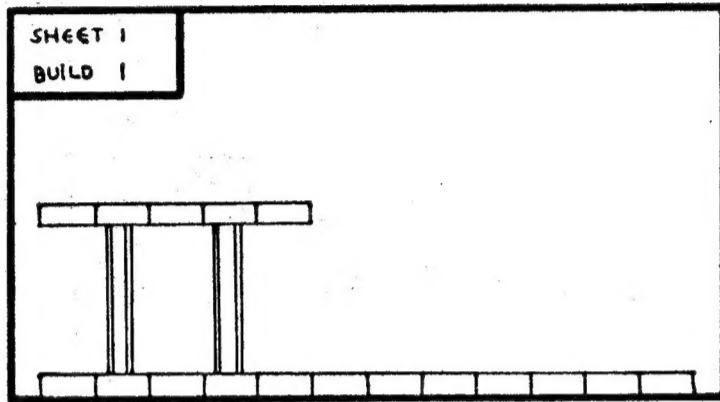
PERIGOS



MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO



NOTA — A PARTIR DO SEGUNDO NÍVEL É SEMPRE IGUAL AO SEGUNDO. MAS À MEDIDA QUE O NÍVEL AUMENTA AUMENTA TAM BÉM UM ANDAR (NO "BUILD 2 HÁ 2 ANDARES, NO "BUILD 3 HÁ 3 ANDARES, ETC.). O LOCAL DE CONSTRUÇÃO DO EDÍ- FÍCIO É INDIFFERENTE, MAS HÁ SÍTIOS (EX. QUE EU DESENHEI) EM QUE É MAIS FÁCIL A CONSTRUÇÃO DO PRÉDIO.



© 1990 FEITO POR: HUGO LOPES

1.º nível — Neste nível temos que construir um prédio com uma camada de tijolos em cima dos pilares. São necessários neste nível apenas 2 pilares e 5 tijolos. Como construir o prédio? Peguem no pilar e coloquem-no à esquerda, o pilar deverá ficar encaixado no chão. Coloquem outro pilar no segundo tijolo a contar do outro pilar. Coloquem um tijolo em cima dum pilar e em seguida levem para esse sítio 4 tijolos. Vão pegando neles um de cada vez e preenchem a camada de tijolos. Passarão de nível. Este nível é extremamente fácil.

2.º nível — A partir daqui é sempre igual ao 1.º nível, mas devem construir o prédio no meio do ecrã e agora no segundo nível são precisos construir 2 andares. (No nível 3 é preciso construir 3 andares, no 4, 4 andares, e por aí fora.)

Perigos — Tenham muito cuidado com estes pois são perigosos, e à medida que o nível avança, aparecem mais perigos. Baixem-se duns objectos que caem do ar porque eles tiram-nos energia. Dos outros perigos falo no mapa que espero ser publicado com esta carta. Não sei o que são umas bolas que aparecem nos níveis mais avançados mas, são inofensivas.

«Pokes» e «dicas»

Ora cá temos nós uma carta que faz jus ao nome desta secção. Mais aos «pokes» do que às «dicas», mas como temos andado com mais destas do que daqueles, equilibra-se agora a balança. O autor de tanta «pokaria» é já conhecido desta coluna, pelo que não vale a pena apresentá-lo. De qualquer forma ele trata do assunto nas linhas que fez chegar ao Poço. E é o fim por hoje.

Caro Joaquim Andrade, cá estou eu de novo, espero que o meu mapa do último nível do Indiana Jones and the Last Crusade não tenha ido parar à barriga dalgum dos bichos aí do Poço. Vamos ao que interessa. Aqui lhe mando mais uma «carrada» de «pokes», «dicas» e mais 19 carregadores e espero que sejam publicados, porque todos os jogos que são mencionados, quase todos eles foram consideravelmente bem vendidos em Portugal à excepção de alguns, é claro!

A carta é curta, porque já sei que tem muitas outras cartas para ler a fim de escolher o material para publicar os seus próximos espaços no «Guia TV» — «A Capital».

Espero que continue sempre com o seu trabalho e não deixe os leitores desiludidos.

P.S. — Prometo enviar mais material, especialmente mapas, e «dicas» sobre jogos actuais e novos.

Francisco Santos
Vila de Rei — Bucelas — 2670 Loures

STRIDER

10 POKE 23624, Sin Pi: POKE 23693, Sin Pi: Clear 24944: Lect L — Peeck 23631 + 256: Peek 23632: Let K — Peek L: POKE L, 111

20 Load " " Screen\$: Load " " Code: POKE 25001,1: Randomize USR 25000: Load " " Code: POKE L, K: POKE 39150,0: Randomize USR 25000

THE DEEP

10 Load " " Code: For = 64000 to 64036: Read a: POKE f, a: Next
20 Randomize USR 64000
30 Data 49, 191, 93, 55, 62, 255, 221, 33,0, 64, 17,0, 27

40 Data 205, 86,5, 55, 62, 255, 221, 33, 192, 93, 17, 64, 156
50 Data 205, 86, 5, 33, 164, 230, 54, 0, 195, 193, 93

OVERLANDER

10 Clear 24999: Load " " Screen\$: Load " " Code

20 Load " " Code: CLS

30 For f = 63620 to 63640: Read a: POKE f, a: Next f

40 Data 175, 50, 184,106, 50, 160,106, 50, 62, 125, 62

50 Data 255, 50, 238, 239, 195, 0, 91, 225, 251, 201

60 Load " " Code: Randomize USR 63488

CASANOVA

10 POKE Val "23693", Not Pi: Bordev Not Pi: Clear Val "22518", Val "201": Randomize USR Val "22505"

SABOTEUR 2

10 Clear 25099: Load " " Screen\$: Load " " Code

20 POKE 37122,0: POKE 61340, 201: POKE 35412,0

30 Randomize USR 25100

DOUBLE DRAGON

10 Clear 57675: Load " " Code

20 POKE 60120, 62: POKE 60121, 240

30 For f = 61502 to 61508: Read A: POKE F, A: Next F

60 Data 175, 50, 184,106, 50, 160,106, 50, 62, 125, 62

AFTER THE WAR

10 Clear 24999: Load " " Code: Randomize USR 3 e 4: Load " " Code: POKE 48950,1: Randomize USR 48800

HERCULES

10 Clear 29999: Load " " Screen\$: Load " " Code

20 For f = 65470 to 65487: Read a: POKE f, a: next f

30 Data 33, 196, 255, 195, 163, 163, 62, 1, 50, 250, 126, 49

40 Data 240, 255, 195, 108, 122, 0, 0

DRAGON NINJA

20 Data 62, 0, 50, 16, 152, 62, 0, 50, 195, 175, 62, 0

30 Data 50, 42, 163, 62, 7, 50, 206, 195, 0, 128

40 Restore 20: For f = 65060 to 65082: Read a: POKE f, a: Next f: Clear 25000

50 Load " " Code 65000: POKE 65041, 36: POKE 65042, 254: Randomize USR 65000

RAMPAGE

10 Clear 32767: Let f = 0: Load " " Code 65088

20 for n = 23296 to 23333: Read a : POKE n, a: Let t = t + a: Next n: Jf t = 4056 Then Randomize USR 23296

THE RUNNING MAN

10 Clear Val "24399"

20 For f = Val "24400" to Val "24407": Read a: POKE f, a: Next f

30 Data 62, 201, 50, 115, 113, 195, 195, 188

40 Load " " Screen\$: Load " " Code: POKE Val "33214", Val "24400" — Val "256" JNT (Val "24400" Val "256"): POKE Val "33215", JNT (Val "24400 Val "256"): Randomize USR 43303

RAMBO 3

0

Clear 49151

20 POKE 23624, 0: CLS

30 Let D = Peek 23631 + 256: Let O = Peek D: POKE D, 111: Load " " Screen\$

40 Load " " Code: POKE D, 0: POKE 60190,0: POKE 63126,0

50 Randomize USR 49152

SILENT SHADOW

10 For i = 65400 to 65406: Read A: POKE i, A: Next i

20 Load " "

30 Data 2, 85, 113, 255, 174, 147, 201

NETHERWOELD

10 Merge " ": Run 30

20 Clear 24999: Load " " Code: POKE 25032, 201: Randomize USR 25000

30 POKE 33574, 0: POKE 33575, 0: POKE 33093, 201: POKE 33356, 195

40 Randomize USR 28316

DAGRONS LAIR 2

10 Clear 32767

20 Load " " Screen\$

30 POKE 35766, 167

40 Randomize USR 33025

RENEGADE 3

10 For f = 64000 to 64010: Read A: POKE f, A: Next f

20 Load " " Screen\$: Load " " Code

30 Let A = USR 60000

40 Data 33, 220, 164, 175, 119, 50, 47, 167, 195, 18, 204

JACK THE NIPPER

10 Clear USR " a " 1: POKE 23624, 0

20 Load " " Code: Randomize USR 28350: Randomize USR 23760 + USR 0

DRACONUS

10 Clear 25600

20 For f = 25500 to 25541

30 Read A: POKE f, A

40 Next f

50 Load " " Code

60 Randomize USR 25500

70 Data 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 55, 159, 205, 86, 5, 221, 33, 0

80 Data 100, 17, 0, 156, 55, 50, 215, 250, 50, 197, 0, 102, 146

90 Data 245, 195, 0, 102, 127, 72, 72, 56, 56

THE GOONIES

10 Load " " Code 40000: Randomize USR 40000

20 Load " " Code: POKE 33247, 100: POKE 33409,0

30 Randomize USR 33168

POKES

IKARI WARRIORS — 41178, 255

STREET FIGHTER — 41740, 24: 41336, 255

GREEN BERET — 40919, 255

PLATOON — 31268, 0: 31269, 0: 31270,0

BIONIC COMMANDO — 34690, 0

CRAZY CARS 2 — 29403, 9

LAST NINJA 2 — 40777,0

JAWS (128K) — 33564,0: 33565,0: 32136,201

WEC LE MANS — 26110, 34

O. WOLF (128K) — 40756, 183

- R-TYPE — 37362, 201
- PREDAST — 39549, 209
- FERNANDEZ MUST DIE — 36210, 67
- GUERRILLA WAR — 40872, 0
- METROEROS — 42355, 207: 42547, 253
- TERRAMEX — 36844, 0: 48181, 0: 43537, 0
- FREDDY HARDEST — 61607, 167
- SILKWORM — 47894, 0
- WONDER BOY — 34632, 0
- ROBOCOP — 32701, 0
- SHADOW FIRE — 25188, 84
- INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE — 43076, 0: 42596, 255
- STORMLORD — 33251, 61
- BATMAN — THE MOVIE — 54067, 0: 54832, 201: 54708, 0: 54719, 195
- ACTION FORCE 2 — 51904, 0: 51455, 201: 23540, 0
- RICK DANGEROUS — 58356, 0
- ALTERED BEAST — 25585, 0
- VIGILANTE — 48735, 0
- IKT — 32857, 175: 32858, 201
- FERNANDO MARTIN — 31813, 0: 31735, 0: 31815, 255
- ELIMINATOR — 35179, 50: 35962, 0
- GREAT ESCAPE — 50209, 201
- H. K. M — 35061, 0: 38647, 0: 38722, 0: 38748, 0: 39830, 0: 40519, 0
- SANXION — 35028, 0
- NEW ZEALAND STORY — 49344, 0: 29411, 127
- GEMINI WINGS — 41740, 24: 40076, 0
- T20° — 44847, 201: 36626, 201: 38014, 201
- S. A. S. COMBAT — 33034, 0
- ARMY MOVES — 53772, 0

- DICAS**
- HARD DRIVIN — Premir «AZERT»
 - ARKANOID I — Na tabela de pontuação escrever: PBRAIN
 - ARKANOID II — Na tabela de pontuação escrever: MAAAAH
 - THUNDERBIRDS — Nas salas escuras teciar «P» e «F»
 - FERNANDEZ MUST DIE — Carregue uma a umas as teclas: «SPINY NOR MAN»
 - RAMBO 3: Escrever KATEQUERU
 - SHINOBI — Redefinir teclas como: «GRUTS»:
 - RENEGADE — No menú carregue «D» + «T» e depois volte a carregar quando estiver a jogar
 - S. FIGHTER — Para passar de nível premir: «CREDIT»

- CÓDIGOS**
- REX — 2.ª parte: 8980898909608208
 - VINDICATORS — 2.º nível — VALSALVA MANOEUVRE
 - SABOTEUR 2
 - 2.º nível — JONIN
 - 3.º nível — KIME
 - 4.º nível — KUJI KINI
 - 5.º nível — SAIMENJITOU
 - 6.º nível — GENIN
 - 7.º nível — MILU KOTA
 - GEMINI WING
 - 1.º nível — THESTAR
 - 2.º nível — EYEPLANT
 - 3.º nível — WHAT WALL
 - 4.º nível — GOOD NITE
 - 5.º nível — SKULL DUG
 - 6.º nível — BIG MOUTH
 - 7.º nível — CREEPISH
 - 8.º nível — FINAL FXS

- TITANIC — 2.ª parte — SUSIE
- SOL NEGRO — 2.ª parte — 241,4520
- SAVAGE — SABATTA
- SAVAGE — FERGUS
- VIAGE AL CENTRO DE LA TERRA — EVA-MARIASEFUE
- NINJA MASSACRE — nível 5 — Snow
- nível 10 — Easy
- nível 15 — Rack
- nível 20 — Blue
- nível 25 — Stag
- nível 30 — Htull
- nível 35 — Beer
- nível 40 — Bard
- TOI ACID GAME — 2.º nível — 517
- 3.º nível — 124
- 4.º nível — 500
- REPTOMANIA — nível 2 — Asp
- nível 3 — Crocodile
- nível 4 — Earth worm
- nível 5 — Sea snake
- nível 6 — Anemone
- nível 7 — Basilisk
- nível 8 — Cephalopod
- nível 9 — Annelid
- nível 10 — Leviathan
- nível 11 — OPhidian
- nível 12 — King Cobra

«PIRATAS» SABOTAM PLANADOR DAS ESTRELAS

Título: STARGLIDER 2

As sentinelas, um evoluído sistema automático de defesa, tratavam de manter fora do perímetro de segurança todos os visitantes indesejados. Assim, por muitos e muitos anos, a paz reinou em Novenia. Quando, numa das suas viagens de migração, estranhos pássaros foram despedaçados pelos autómatos protectores do planeta, a história de *Starglider* começou.

O bando de pássaros, uma espécie rara e protegida, que corria o espaço saltando de planeta em planeta, de sistema em sistema, tinha um nome adequado: planadores das estrelas. Os *Stargliders*. A sua destruição pelas sentinelas chocou mil mundos e Novenia sentiu-se na obrigação de reprogramar os seus guardas de forma a que estes deixassem as aves passar incólumes. Uma medida ecologicamente feliz mas com consequências dramáticas no plano estratégico.

Os Egrons, uma raça de guerreiros sempre em busca de novos mundos para colonizar, construíram naves que se assemelhavam aos planadores das estreitas e chegaram ao coração de Novenia. As sentinelas foram desactivadas e uma frota Egron invadiu a superfície do planeta.

De uma lua vizinha o jogador apercebe-se do sucedido e decide enfrentar o invasor. Uma luta de «David e Golias» se avizinha, é fácil de perceber, quando se descobre que o único veículo disponível é um bem pouco bélico AGAV (Airborne Ground Attack Vehicle) equipado com um laser e capaz de carregar dois mísseis.

Nas mãos de um piloto experiente o AGAV pode, todavia, ser uma máquina de guerra. E é isso que sucede em *Starglider*. O primeiro jogo da série agora enriquecida com uma segunda versão — *Starglider 2* — que chega ao Spectrum depois de meses de carreira (e sucesso) nas máquinas maiores.

Starglider 1, a matriz da saga, exige um manual de uma vintena de páginas e a total dedicação do jogador. Eficiente em 48K, o jogo tornou-se uma obsessão para os possuidores de máquinas de 128K (os que tiveram acesso à versão extra). Utilizando gráficos de vectores, o jogo é uma espécie de «tiro neles» de alta qualidade em que rapidez de decisão e pericia são exigências feitas ao piloto/jogador desde o momento em que este abandona um dos silos de reabastecimento.

Viajar na superfície devastada de Novenia tratando de destruir os aparelhos (16 tipos diferentes) da esquadra Egron é a ideia de *Starglider*. Para recuperar de todo esse exercício, o piloto deve procurar os silos onde pode reparar o AGAV e obter mísseis. Já a obtenção de energia é um processo mais complexo, exigindo o voo a baixa velocidade junto de linhas de alta tensão. Este processo, vivamente desaconselhado pelos engenheiros responsáveis pela construção do AGAV, é o único viável agora que as reservas energéticas estão nas mãos dos Egrons.

Com pequenos contornos que o elevam acima da categoria de um simples «tiro neles», *Starglider* é um jogo um pouco difícil, dada a quantidade de inimigos sempre presente na zona em redor do AGAV. Essa pode ser uma das fraquezas

de um jogo que, apesar de tudo, continua a ficar bem acima de outros produtos do género.

Uma boa dúzia de teclas permite voar no AGAV do primeiro *Starglider*. Menos não seria de esperar na versão agora lançada, uma sequência em que, de facto, se controla um aparelho muito mais potente e capaz de voar no espaço entre planetas. É logo aqui que começam os azares para quem tem de viver à conta da pirataria. Os responsáveis pela bonita capa (a cores e tudo) do jogo acham que com as teclas de cima/baixo/esquerda/direita/fogo tudo se resolve.

A capa, que dá um ar bonito à caixa da cassete é, aliás, um chorriho de desperates seguidos. Desde escrever-se que o jogador vai voar num *Starglider* até à descrição do jogo e às teclas, tudo se conjuga para mostrar que quem trata de lançar estes jogos no mercado tem tanta pressa de ganhar dinheiro que nem se preocupa com o modo como o faz. Para quando a legislação a sério que nos salve destes inconscientes?

Sem querer dar-vos tudo de mão beijada, eis que por aqui ficam algumas das teclas que há que utilizar em *Starglider 2*. Podemos começar pelas que dão acesso ao inventário e permitem largar equipamento que não é necessário ou que devemos entregar a alguém (aos cientistas, por exemplo, para a construção da bomba).

Teclar «Enter» dá acesso às opções acima. Ambas surgem indicadas no ecrã (em baixo). O «I» de Inventory e o «J» de Jettison. Escondida mas presente quando se está neste modo (que também faz pausa) é a opção de Save, alcançada com a pressão no «S» correspondente. Simples e necessário para poder jogar *Starglider* e fazer o «Save» da secção jogada para depois se continuar.

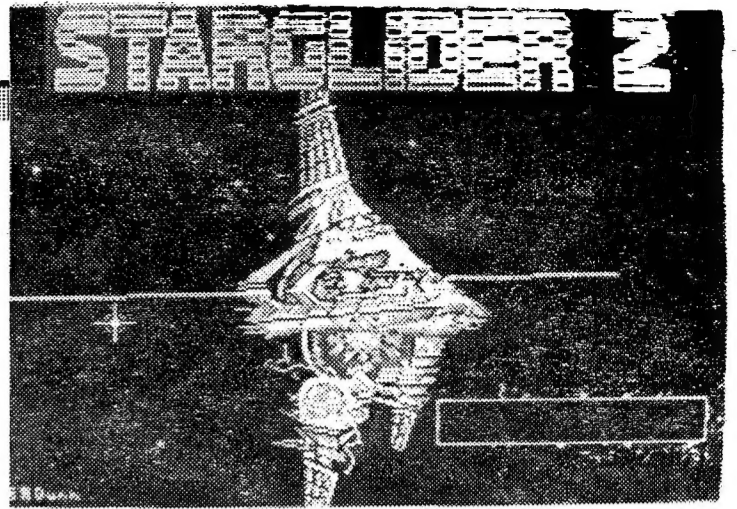
Para desistir de um jogo basta fazer «Break» seguido do correspondente «Y» de «sim». Voltar ao jogo é possível com o «N». Para saber como é que tudo está a correr há que usar a tecla «R» de Status Report, um relatório sucinto do estado do aparelho.

Quem ficar confundido com as linhas no solo pode teciar «L», e adeus linhas. Toque na mesma tecla de novo e terá as ditos de volta. Para uma análise visual daquilo que lhe surge no ecrã (e desde que tenha a mira sobre o objecto) tecele «I». Se o objecto pode ser movido e quer recolhê-lo tecele «T» para activar o «tractor beam». Para finalizar o processo de recolha é necessário teciar «C» de Collect, que faz aquilo que o termo inglês indica.

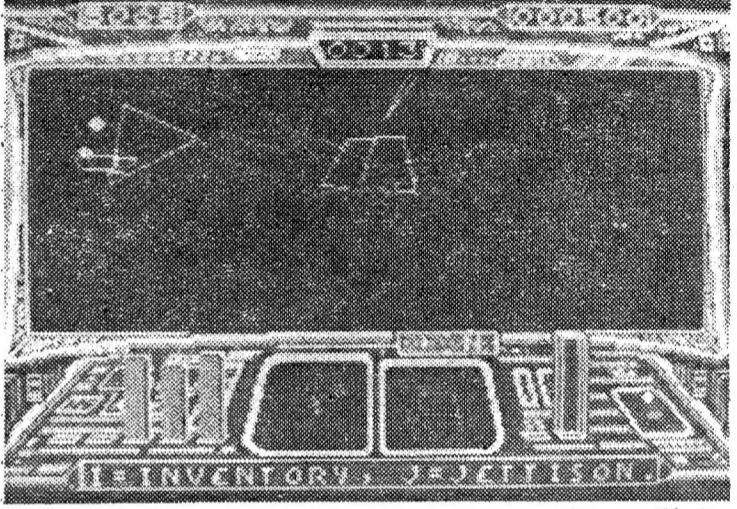
Para acelerar, o «W» é regra, com o «S», logo abaixo, a puxar para o lado oposto. Se quiser acelerar a sério e estiver no vazio e negro espaço entre planetas use o «D» que activa/desactiva o «stardrive», uma função semelhante ao hiperespaço do jogo *Elite*.

As teclas de direcção são as indicadas pelos «piratas». Ao menos isso. Também a tecla de fogo está no sítio certo. Mas, quando tiver recolhido mais peças do seu arsenal bélico, vai necessitar de mudar de equipamento. Então comece a usar a tecla de Caps Shift.

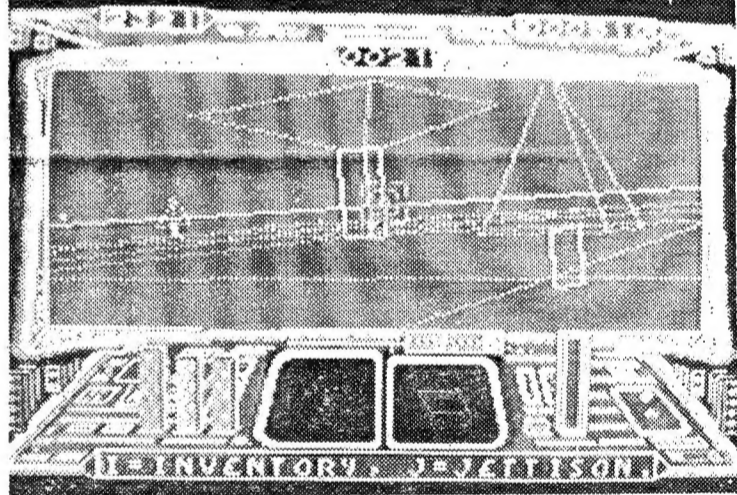
Agora que se deixaram pistas de utilização das teclas (bem mais do que as cinco indicadas nas «instruções em português»), é tempo de saber onde é que os «piratas» também se espalharam. Comece-se pela nave que o jogador utiliza,



«Starglider 2», a sequela do sucesso da Rainbird chega ao Spectrum depois de uma carreira de sucesso nos 16-bit. Menos colorido mas igualmente envolvente, o jogo toma uma nova feição, mais agradável que a da versão lançada em 1987. Pena é que os «piratas» tenham, mais uma vez, amputado o jogo na versão nacional. Falta o manual, falta o livro que conta toda a história, faltam até as teclas para jogar...



Com o raio tractor activado, o Icarus prepara-se para recolher um objecto para o porão de carga. Mas uma nave inimiga aproxima-se do lado esquerdo e não parece muito amigável. Há que tomar uma decisão rapidamente ou pode perder-se a carga e talvez tudo



Gráficos de vectores, um passo atrás em relação aos jogos com «Freescape», mas uma viagem empolgante por um universo bem grande, em que se pode saltar da atmosfera dos planetas para o grande vazio do éter

não um «Starglider» mas o ICARUS (Interplanetary Combat and Reconnaissance Universal Scout), um aparelho bem mais sofisticado. Necessitando de viajar entre seis planetas em busca de objectos que são necessários para o desenvolvimento do jogo, o jogador depende totalmente do ICARUS. Mas, tal como o herói da lenda, deve evitar a proximidade do sol local, Solice, ou vai sofrer as agruras de um quente abraço.

Starglider 2 é um misto de *Elite* / *Tau Ceti* / *Dark Side* / *Mercenary*. A *Rainbird*, responsável pela edição do jogo, não quis deixar de lado os melhores aspectos de cada um desses títulos e eis-nos com uma aventura espacial que promete ficar a rolar por muitos anos.

certo não será partilhada por todos mas que muitos entenderão quando pela primeira vez carregarem *Starglider 2* em memória; não há que correr com/atrás de inimigos todo o tempo, há um equilíbrio entre as diferentes vertentes do jogo.

A história, que o jogo também tem uma, diz-nos que os Egrons estão a preparar um grande projecto de raios na região do espaço perto de Millway. Quando o tiverem pronto, apontam o prato para Novenia e fazem «on». Com um resultado previsível e pouco desejado. É por isso mesmo que o jogador deve acelerar ICARUS e tratar de destruir-lhe os planos. O que não é fácil, garante-se, dada a rapidez com que os Egrons trabalham.

Para alcançar a vitória total há que contruir uma bomba de neutrões que, largada no ponto vital do projecto de raios, fará um «big-bang» mesmo «big». É aqui que o jogador é largado, sem saber que ingredientes deve usar para fazer a bomba. Será que o vinho serve? E a árvore petrificada? Mas em que planeta é que cada uma dessas coisas está? Talvez os cientistas saibam algo. Mas esses escondem-se no interior do planeta. Há que chegar aos túneis. O problema é descobrir a entrada...

Género: Acção/simulação/estratégia (tudo...)
Gráficos (1-10): 8 (os vectores...)
Dificuldade (1-10): A cada um a sua opinião
Conselho: Obrigatório para apaixonados da F.C.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX